KOEI

無雙 OROCHI Z 蛇魔

史上最強的遠呂智在此！

好評熱賣中！

繁體中文版

Produced by Omega Force

建議售價 NTS980元

KT 臺灣光榮特庫摩股份有限公司
106台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)23250156 FAX:(02)23250031
email: service@koeitecmo.com.tw
http://www.gamecity.com.tw

©2009, 2010-2011 TECMO KOEI GAMES CO., LTD. All rights reserved.

PRINTED IN TAIWAN. 11.01.04032

KT

Windows® XP
Windows Vista®
Windows® 7

歷史模擬遊戲

信長之野望 天道 威力加強版

中文威力加強版遊戲說明書

■系統需求

本產品之系統需求如下。

●OS（※僅限32bit版OS）

Microsoft ® Windows ® XP 中文繁體版（以下稱為Windows XP）
Microsoft Windows Vista ® 中文繁體版（以下稱為Windows Vista）
Microsoft Windows 7 中文繁體版（以下稱為Windows 7）

●電腦系統

對應上述之OS並符合下列規格之個人電腦。

CPU	Pentium®4 1.6GHz以上（建議　多核CPU）
記憶體	512MB以上（建議：1GB以上）。
硬碟容量	剩餘容量500MB以上 ※『信長之野望　天道』（本體）未安裝時　另需5GB以上的剩餘容量
光碟機	DVD-ROM光碟機。
顯示卡	搭載對應DirectX®9.0c以上的3D加速晶片　且擁有64MB以上的VRAM（建議　搭載對應DirectX®9.0c以上及像素著色器（Pixel Shader）3.0以上　並搭載3D加速晶片　且擁有128MB以上的VRAM）
音效卡	可播放16Bit 48KHz的立體聲WAVE檔之音效卡。
螢幕顯示	1024×768像素以上或1280×720像素以上　能夠顯示High Color的彩色顯示器

※上述週邊機器以所使用之Windows支援為限　／64bit版OS不保證其動作　／本產品使用DirectX 9.0c。 依據您的系統環境不同　您的電腦可能需要專用的驅動程式　在此情形下，請您自行洽詢硬體廠商　以取得最新的驅動程式　並於您自身的責任之下進行安裝　敬請理解。／所需記憶體容量　硬碟容量　VRAM容量有可能因系統環境而產生變化　敬請留意。／如果不明瞭所裝配之顯示卡對應的DirectX版本時　請向硬體廠商洽詢。／筆記本電腦或是超薄型電腦等，有可能搭配了不符合系統所需的3D加速晶片，系統搭配的3D加速晶片的詳情，請諮詢相關的製造廠商。／隨著使用之電腦環境與使用的方法不同，有可能會發生記載以外的限制狀況發生　敬請理解　／本產品於模擬軟體　虛擬磁碟機　SCSI磁碟機上無法正常執行　／進行系統設定的變更　有時會需要有系統管理者的權限。

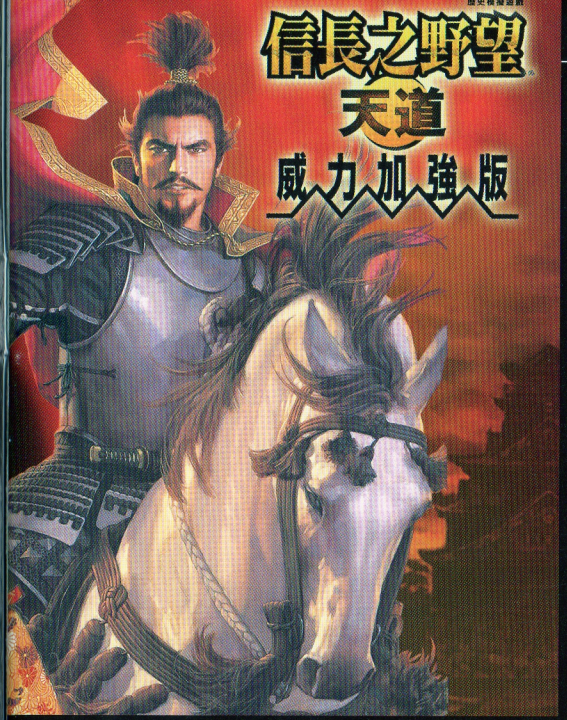
本遊戲說明書之用語　畫面擷圖　操作順序是以Windows XP之標準環境為準則　／本遊戲說明書所刊載之畫面圖像為開發中的畫面圖像　／如使用Windows Vista　Windows 7時　圖示（Icon）或按鍵的名稱　操作順序有可能會有不同　／於本遊戲說明書當中　除有特別標示之外，以「Windows」總稱Windows XP、Windows Vista及Windows 7

Windows® XP的正式名稱為Microsoft® Windows XP operating system　／Windows Vista®的正式名稱為Microsoft Windows Vista operating system。／Windows 7 的正式名稱為Microsoft Windows 7 operating system。／Microsoft Windows、DirectX以及Windows Vista為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或是註冊商標。／Pentium是Intel Corporation的註冊商標　／其他記載的公司名稱、製品名稱都是各公司的註冊商標或是商標。／本遊戲說明書及程式受著作權法保護　嚴禁擅用　／因本遊戲說明書以及程式所造成之影響，請恕本公司無法負責

遊戲說明書使用上的注意

本遊戲說明書以『信長之野望・天道』（本體）之變更、追加部份為中心進行解說。關於其他內容，請參閱『信長之野望・天道』（本體）附屬的說明書（戰國兵法書）。變更及追加部份加註有 PK 標記。

為了您的健康　遊玩遊戲請勿過度。另外　有極少部分的人　當看到閃光或看電視時　會出現癲癇或昏迷等症狀。曾經有過發作經驗的人　請於遊玩前先諮詢醫師。



目次

開始遊戲 —— 2
振興文化 —— 6
編輯資料 —— 12
編輯AI —— 14
追加指令一覽 —— 18
其他的威力加強 —— 20
客戶服務 —— 21

威力加強內容

◆文化◆
振興文化（P.6）的話，可以執行新的指令，並獲得各式各樣的效果。

◆文化設施◆
可以興建能夠獲得各式各樣效果的文化設施（P.8）。

◆新指令◆
可以教練（P.8）武將強化能力，或是借助朝廷(P.10)的權威有利的進行外交。

◆編輯功能◆
可自由編輯（P.12）武將、勢力、據點、部隊的資料。此外，藉由AI編輯（P.14），還可以變更敵人的行動模式。

◆其他的威力加強◆
追加有劇本及武將。還追加有大聯合（P.20）等事件。

開始遊戲

安裝

需安裝有『信長之野望・天道』（本體）才能使用本產品。如果尚未安裝有本體的話，請先行安裝本體。

❶ 放入本產品光碟。此時螢幕將會顯示安裝畫面。
※如果安裝程式無法自動啟動時，請參照「放入了光碟卻毫無反應」（戰國兵法書之P.52）。

❷ 點選〔下一步〕。接下來請依照畫面指示進行安裝。
※安裝之後，有時必須將電腦重新開機一次。

啟動遊戲

從 Windows 來啟動遊戲。

❶ 放入本產品光碟。

❷ 啟動畫面將會被顯示。選擇「開始遊玩」。
※如果遊戲的處理速度緩慢的話，或可藉由變更「啟動環境設定」（戰國兵法書之P.4）而獲得改善。

❸ 遊戲啟動後，顯示開場動畫。點選後，即前進至標題畫面。

❹ 於標題畫面點選的話，即顯示開始選單。

◆開始選單◆

選單	內容
繼續遊玩	載入之前的儲存資料，由上回中斷處繼續開始。
全國模式	以統一全國為目標，開始新的遊戲。選擇劇本、勢力。
群雄爭霸模式	以統一地方為目標，開始新的遊戲。選擇劇本、勢力。
遊戲教學	觀看遊戲進行方式的說明。
武將登錄	創作與登錄原創武將。
編輯史實武將 Pk	編輯史實武將（P.12）。
家寶登錄 Pk	創作與登錄原創家寶（P.12）。
環境設定	變更環境設定。
結束遊戲	結束遊戲。

開始新的遊戲

於開始選單選擇「全國模式」或「群雄爭霸模式」。

1 選擇劇本 Pk

選擇進行遊戲的劇本。
選擇「反映」的話，於開始選單之「編輯史實武將」所編輯的資料將會被反映到遊戲當中。

2 選擇勢力 Pk

選擇1處擔任勢力。
選擇「編輯登場、配置」的話，可以變更勢力的配置，或是可以選擇不想在遊戲內登場的勢力。

3 遊戲設定 Pk

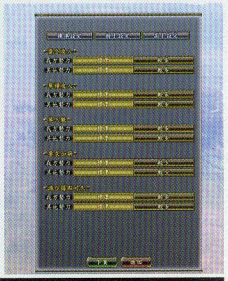
決定遊戲的設定。於遊戲進行時無法變更。

項目	選項	內容
難易度	初級／中級／上級	設定難易度。
登錄武將	不登場／登場	決定登錄武將是否登場。
登錄家寶 Pk	不登場／登場	決定登錄家寶是否登場。
歷史事件	不發生／僅限自家相關／全部	設定歷史事件之發生。選擇「僅限自家相關」的話，只有擔任勢力的歷史事件會發生。
傳承事件	不發生／僅限自家相關／全部	設定傳承事件之發生。選擇「僅限自家相關」的話，只有擔任勢力的傳承事件會發生。
遊戲中編輯 Pk	無／有	決定是否於遊戲中編輯（P.13）勢力或武將等資料。
壽命	無／史實／長壽	設定武將的壽命。
戰死	無／標準／較多	設定武將的戰死。
架空公子出生	無／標準／較多	設定架空公子的登場。
架空公主出生	無／標準／較多	設定架空公主的登場。
包圍網 Pk	無／有	決定是否發生包圍網。
大聯合 Pk	無／有	決定是否發生大聯合（P.20）。
混戰 Pk	無／有	決定第三方勢力是否攻擊交戰中的勢力。

4 自訂設定 Pk

增減我方勢力與其他勢力的收入以調整難易度。於遊戲進行時無法變更。

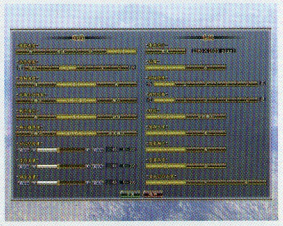
※選擇「標準設定」「新手設定」「高手設定」按鈕的話，設定將會自動變更。



項目	選項	內容
資金收入	標準／較多	設定資金收入。選擇「較多」的話，資金收入將會增多。
軍糧收入	標準／較多	設定軍糧收入。選擇「較多」的話，軍糧收入將會增多。
募兵數	標準／較多	設定募兵數。選擇「較多」的話，一次所能募兵的兵力將會增多。
要求加薪	標準／較少	設定加薪要求。選擇「較少」的話，於俸祿少時心懷不滿的武將將會減少。
減少據點耐久	標準／較多	設定據點的耐久減少程度。選擇「較多」的話，於攻擊據點時耐久將會容易減低。

5 環境設定

如果遊戲的處理速度緩慢的話，或可藉由調整「系統」而獲得改善。



6 確認設定 Pk

確認所有的設定。選擇〔開始〕的話，即可開始遊戲。

※選擇〔變更大名武將〕的話，可將屬於該勢力的其他武變更為大名。

※選擇「編輯AI」「讀取AI」的話，可以編輯AI（P.14）。於遊戲中也可以編輯。

儲存・載入・結束

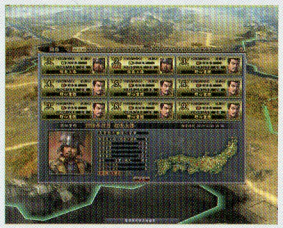
載入玩家既有儲存的遊戲進度檔的話，將會從該處開啟資料、繼續遊戲。

◆儲存◆

儲存遊戲中的資料。選擇「功能」的「儲存」。可製作99個儲存資料。如所選為已選擇過的段落的話，將會被覆蓋。

※僅能夠在遊戲於〔戰略中〕時進行儲存。無法於〔進行中〕儲存。

※儲存資料將會被生成於〔我的文件〕－〔Koei〕－〔nobunaga13 Tc〕－〔savedatapk〕的資料夾當中。



◆載入◆

由所儲存的資料繼續遊戲。於開始選單選擇「繼續遊玩」。於遊戲中要進行讀取的話，選擇〔功能〕的〔載入〕。

◆結束◆

結束遊戲。選擇〔功能〕的〔結束遊戲〕。此時將會確認是否結束遊戲。選擇〔是〕的話，即可結束遊戲。

移除

當不想再玩本產品時，請依照下列步驟來進行移除。移除本產品的話，『信長之野望・天道』（本體）也會同時被移除。

❶點選〔開始〕→〔所有程式〕→〔TecmoKoei〕→〔信長之野望・天道　威力加強版〕→〔移除信長之野望・天道　威力加強版〕。

❷選擇〔移除〕，並依照畫面指示進行移除。

※就算移除本產品，「我的文件」裡的「Koei」－「nobunaga13 Tc」資料夾裡的檔案也不會被刪除。想要刪除這些資料時，請以手動方式進行刪除。

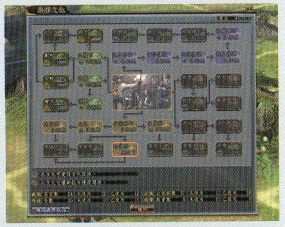
※Windows Vista、Windows 7的話，請由「控制台」的「移除程式」進行移除。

振興文化

何謂文化

所謂文化，指的是一種勢力的特別能力。修得的話，可以執行新的指令，或是建設有各式各樣效果的文化設施。要修得文化，必須建設有所需數量的對應文化系統之名聲上昇設施（建設的話名聲會為之提昇的內政設施），並予以振興。

※部份文化如果沒有修得特定的文化的話，無法振興。可以透過系譜圖確認前提文化。



文化系統	對應之名聲上昇設施	主要效果
武家文化	茶室	提高武將、部隊之能力等以強化攻擊。
公家文化	公家館	可以執行朝廷指令等以強化外交。
寺社文化	寺	增加收入等以強化內政。
南蠻文化	教會	提昇軍事設施之耐久等以強化防衛。

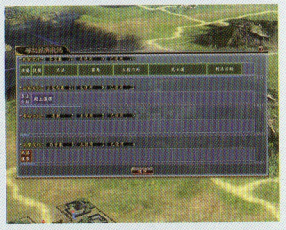
提示 個別的文化需要備有名聲上昇設施。例如要修得技藝及演藝的話，總共需要8個茶室。

◆文化之維持與無效◆

要維持文化，需要維持一定數量以上的名聲上昇設施。

如果名聲上昇設施不足的話，最近所修得的文化將會失效。但是，即使文化一度無效，只要將名聲上昇設施增加到所定數量的話，即可復活並再度獲得效果。

※文化無效的話，所對應的文化設施（P.8）也會消滅。即使文化復活，文化設施也無法復活。必須重新建設。



◆振興文化◆ ➡ 內政指令「振興」

1 選擇文化

以內政指令「振興」，選擇要振興的文化。

※無法同時振興2個以上的文化。

2 選擇執行武將

選擇3人進行振興的武將。執行武將的政治越高，越可以縮短振興期間。依據文化之不同，所花費的資金也會因之而異。

文化的種類

系統	文化	所需設施數	前提文化	費用	效果
武家	八幡宮	茶室4個	—	1000	可以興建文化設施「八幡宮」。
	兵法	茶室12個	八幡宮	10000	足輕戰法的附加效果發生率上昇。可以執行教練「劍術」。
	賽馬	茶室12個	八幡宮	10000	騎馬戰法的附加效果發生率上昇。可以執行教練「馬術」。
	五射六科	茶室12個	八幡宮	10000	弓箭戰法的附加效果發生率上昇。可以執行教練「弓術」。
	武士道	茶室20個	兵法、賽馬、五射六科	15000	文化設施「八幡宮」的效果遍佈全國。
	技藝	茶室4個	—	3000	可以執行教練「狩鷹」、「能樂」。
	演藝	茶室4個	技藝	3000	可以執行教練「歌會」、「茶會」。
	射法百般	茶室12個	演藝	10000	鐵砲攻擊的據點攻擊力上昇。可以執行教練「砲術」、「設計術」。
公家	浪士介紹	公家館4個	—	1000	可以執行朝廷「介紹」。
	古今傳授	公家館4個	浪士介紹	3000	可以使用同盟夥伴的技術。
	招待禮儀	公家館8個	古今傳授	5000	可以執行朝廷「招待」。
	殿上儀禮	公家館8個	招待禮儀	5000	於交還俘虜時的獲得名聲會增加。。
	和解禮法	公家館12個	殿上儀禮	10000	可以執行朝廷「和解」。
	斡旋禮式	公家館12個	和解禮法	10000	可以執行朝廷「斡旋」。
	勤王論	公家館16個	斡旋禮式	15000	可以執行朝廷「朝敵」。
	聚樂第	公家館16個	勤王論	15000	可以興建文化設施「聚樂第」。
寺社	宿院佛師	寺4個	—	1000	於村落的開發速度加快。
	大社	寺8個	宿院佛師	3000	可以興建文化設施「大社」。
	五重塔	寺8個	宿院佛師	3000	可以興建文化設施「五重塔」。
	黃金大佛	寺12個	五重塔	10000	可以興建文化設施「黃金大佛」。
	鎮守祭	寺8個	大社	10000	祭典（P.8）時所增加的鐵砲、軍馬生產量更加增多。
	財神祭	寺8個	大社	10000	祭典時所增加的資金收入更加增多。
	豐穰祭	寺8個	大社	10000	祭典時所增加的軍糧收入更加增多。
	傳播信仰	寺24個	鎮守祭、財神祭、豐穰祭	15000	勢力中所有的國都會發生祭典。
南蠻	西洋建築	教會4個	—	1000	砦、櫓、狼煙台的耐久上昇。
	近代戰鬥	教會8個	西洋建築	5000	砦、櫓進行鐵砲攻擊。
	堡壘	教會16個	近代戰鬥	10000	可以興建文化設施「堡壘」。
	要塞聖堂	教會16個	西洋建築	10000	可以興建文化設施「要塞聖堂」。
	洗禮	教會4個	—	1000	攻擊戰法所引起的異常狀態機率降低。
	教堂	教會8個	洗禮	5000	可以興建文化設施「教堂」。
	騎士道	教會12個	教堂	10000	據點與設施的攻擊間隔縮短。
	救濟思想	教會12個	教堂	10000	據點的鬥志上昇量與戰法攻擊力增加。

◆興建文化設施◆ ➡ 軍事指令「工作」—「建築」

振興特定的文化並修得的話，可以興建文化設施。興建文化設施的話可以獲得各式各樣的效果。以軍事指令「工作」—「建築」興建。文化設施可以1勢力1種1個的興建。文化設施的效果將會隨著對應其文化之名聲上昇設施的增加而提高。分別需要花費資金5000。文化設施的耐久皆為5000。

系統	設施名、所需文化	說明
武家	八幡宮	可以將藉由戰法產生的狀態異常施予軍勢的複數編隊（效果僅止於興建國之鄰國為止）。可使其狀態異常的編隊數會隨著茶室的數量而增加。
公家	聚樂第	所支配的諸勢力全部成為私家眾。 委託費用對應公家館的數量而減少。
寺社	大社	勢力內會發生祭典（※）（興建國必然發生）。鄰接國之祭典發生率會對應寺的數量而上昇。
	五重塔	即使忠誠、民忠的數值再低，也不會受到挖角、煽動。效果對應寺的數量而上昇。
	黃金大佛	募兵量上昇。募兵量對應寺的數量而上昇。
南蠻	堡壘	降低效果範圍內的敵方部隊的移動速度，並進行鐵砲攻擊。攻擊力對應教會的數量而上昇。
	要塞聖堂	降低效果範圍內的敵方部隊的士氣，並進行弓箭攻擊。攻擊力對應教會的數量而上昇。
	教堂	收容因據點、設施的攻擊而毀滅之部隊的傷兵。效果對應教會的數量而上昇。

※祭典於興建大社之國的每年9月發生，一年當中的資金收入、軍糧收入、生產量增加為1.2倍。

教練

教練的話，可以使武將成長。教練可以透過振興並修得特定的文化（P.7）而得以執行。

武將有其成長力（可以成長的限度。一概為50）。消費成長力可以提昇武將的能力（統率、武勇、智略、政治）或兵科適性。沒有成長力的話，即無法進行教練。

教練	所需文化	消費成長力	內容
狩鷹	技藝	5	統率上昇。
能樂	技藝	5	武勇上昇。
歌會	演藝	5	智略上昇。
茶會	演藝	5	政治上昇。
劍術	兵法	20	足輕的兵科適性上昇1段。
馬術	賽馬	20	騎馬的兵科適性上昇1段。
弓術	五射六科	20	弓箭的兵科適性上昇1段。
砲術	射法百般	20	鐵砲的兵科適性上昇1段。
設計術	射法百般	20	兵器的兵科適性上昇1段。

◆使武將成長◆ ➡ 人材指令「教練」

1 選擇教練

選擇人材指令「教練」。

2 選擇教練項目

依據使其成長之能力，選擇教練項目。

3 選擇教官武將

選擇指揮教練的武將（教官武將）。教官武將之能力必須較執行武將高5以上（或兵科適性1段以上）。選擇能力高的武將做為教官武將吧！

※教官武將即使執行教練也不會成長。

4 選擇執行武將

選擇使其成長的武將。可最多同時教練10人。每人花費資金1000。

◆教官武將指南法◆

武將各有其指南法。依據教官武將指南法之不同，教練期間或能力上昇值也會因之而異。

指南法	內容
一般	3個月當中提昇能力4～6（或兵科適性1段）。
魔鬼	2個月當中提昇能力4 ～6（或兵科適性1段）。
理論	3個月當中提昇能力6 ～8（或兵科適性1段）。
相傳	3個月當中提昇能力4 ～6（或兵科適性1段）。有時會傳授戰法。
獨門	3個月當中提昇能力4 ～6（或兵科適性1段）。有時其他的能力會上昇。

提昇武將的能力

要提昇武將的能力，有以下幾種方式。

進行教練	人材指令「教練」	提昇武將的能力或兵科適性。
賜予家寶	賞罰指令「家寶」	武將的能力或兵科適性對應家寶的種類而上昇。
給予役職	賞罰指令「役職」	指揮兵力上昇。
給予官位	賞罰指令「官位」	指揮兵力、統率、政治上昇。
結婚	賞罰指令「結親」	提昇兵科適性。

朝廷指令與貢獻度

向朝廷獻上資金的話，可以提昇貢獻度。消費貢獻度可以請朝廷介紹浪人，或是獲得官位。要執行進獻以外的朝廷指令的話，必須修得公家文化（P.7）。朝廷指令與外交指令不同，執行的話基本上都會成功。

※除了「進獻」以外的朝廷指令，於指令執行時無法執行其他的朝廷指令。

◆提昇貢獻度◆

➡ 朝廷指令「進獻」

於各個季節向朝廷獻上部份資金收入的話，可以提昇貢獻度。以朝廷指令「進獻」選擇獻上多少%的資金收入。

獻上的資金	提昇的貢獻度
5%	10
10%	15
15%	20

◆舉用浪人◆

➡ 朝廷指令「介紹」

請朝廷介紹散佈於全國的浪人，並進行舉用。執行需要有文化「浪士介紹」。消費貢獻度40。

◆獲得官位◆

➡ 朝廷指令「招待」

讓朝廷的使者於季節初來訪。可以獲得官位，或是購入家寶。執行需要有文化「招待禮儀」。消費貢獻度60。

◆停戰◆

➡ 朝廷指令「和解」

請朝廷進行仲介，與敵對勢力停戰。執行需要有文化「和解禮法」。消費貢獻度100。

◆結成同盟◆

➡ 朝廷指令「斡旋」

請朝廷進行仲介，與其他勢力組成同盟。執行需要有文化「斡旋禮式」。消費貢獻度150。

選取執行武將後，選擇組成同盟的勢力。

◆成為朝敵◆

➡ 朝廷指令「朝敵」

使其他勢力成為朝敵。成為朝敵的話，會產生種種的不利。執行需要有文化「勤王論」。消費貢獻度300。

※保有官位「關白」的勢力無法執行。

向強大的勢力執行吧！

朝敵的效果

成為朝敵的話，會產生以下種種的不利。

- 同盟、停戰狀態完全被解除。
- 無法結為同盟。
- 聚落的民忠減少，最大民忠變為90。
- 無法執行朝廷指令。
- 公家將不會來訪。
- 容易被結成包圍網。

編輯資料

於開始選單進行編輯

由開始選單可以編輯史實武將或家寶。

◆編輯史實武將◆

可以編輯史實武將的資料。於編輯後重新開始遊戲，選擇劇本並反映(P.3)資料的話，即可以所編輯的內容進行遊戲。

❶ 選擇開始選單中的〔編輯史實武將〕。
❷ 選擇〔史實武將的編輯〕。
❸ 由一覽處選擇要編輯的武將。
❹ 編輯武將資料後，選擇「決定」。選擇「初始化」的話，現在所編輯的武將資料將回復初始值。想要將武將的資料一次回復為初始值時，可選擇武將編輯選單中的「史實武將的初始化」。

※要將編輯過的資料反映到遊戲當中的話，可將武將編輯選單中的「史實武將的反映／保留切換」設為「反映」。之後，於開始新遊戲時，於劇本選擇選取「反映」。

◆家寶登錄◆

新創家寶，並使其於遊戲中登場。於開始選單選擇「家寶登錄」。可最多登錄100個家寶。

如欲編輯史實的家寶的話，於遊戲中由「功能」-「遊戲中編輯」選擇「編輯家寶」（P.13）。

※要使登錄家寶可以於遊戲中登場，必須事先以「登錄家寶的登場／待命切換」設定為「登場」。之後，開始新遊戲時於環境設定的「登場家寶」中選擇「登場」。無法於遊戲中途使其登場。
※家寶資料的檔案，會被輸出於「我的文件」當中的「KOEI」－「Nobunaga13 Tc」－「EDIT」－「KAHOU」資料夾裡。檔案名為「登錄家寶名.13K」。

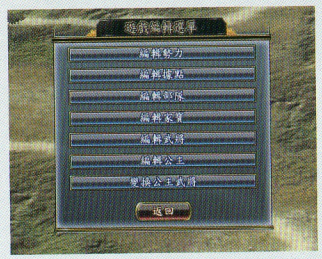
登錄家寶的創作	新創家寶及登錄。
登錄家寶的變更	變更登錄家寶的資料。
登錄家寶的刪除	刪除登錄家寶的資料。
登錄家寶的登場／待命切換	切換是否使登錄家寶於遊戲中登場。
登錄家寶資料的輸出、讀取	將已登錄之家寶資料輸出於檔案，或者是由檔案讀取家寶資料。
【革新】家寶資料的讀取	讀取以『信長之野望・革新』所製作的登錄家寶資料。但是，會有部分的資料不會被繼承。

於遊戲中進行編輯

於遊戲中可以編輯勢力、據點、部隊、家寶、武將、公主的資料。所編輯的內容，僅限該遊戲中有效。

於遊戲中選擇「功能」-「遊戲中編輯」。

※必須於遊戲開始時的環境設定（P.3）將「遊戲中編輯」設為「有」。



編輯勢力	編輯勢力資料。 可以變更資金、軍糧的數值，或是技術、文化的修得狀況。
編輯據點	編輯據點資料。 可以變更據點的城郭，或是耐久、士氣、鬥志、戰力、兵器（兵力、傷兵、軍馬、鐵砲、破城槌、攻城櫓、大筒）的數值。但鐵砲、大筒無法於鐵砲傳來事件之前進行變更。
編輯部隊	編輯部隊資料。 可以變更兵科、戰法、兵力、士氣、鬥志等。
編輯家寶	編輯家寶資料。 可以變更家寶的CG、種類、等級、產地等。
編輯武將	編輯武將資料。 可以變更姓名、能力、戰法、指南法（P.9）等。關於資料的內容，請參照武將資料的編輯（戰國兵法書之P.5）。
編輯公主	編輯公主資料。 可以變更姓名、容貌、上昇適性、壽命等。所謂上昇適性，指的是結親的話可提昇之丈夫武將之兵科適性。
變換公主武將	將未婚的公主變換為公主武將。 公主武將的能力已預先決定。如欲變更，請以「編輯武將」進行編輯。

編輯AI

何謂AI

AI為Artificial Intelligence的縮寫，其意為電腦的思考及實際行動模式。除了玩家所擔任的勢力以外，所有的勢力皆由AI控制行動。
編輯AI的話，可以自由的改變勢力的行動模式。可以透過如設定敵人會積極進攻以提高難易度，或是武田家更加的以騎馬為中心活躍而賦予個性。

編輯AI

可以編輯如募兵的頻度或內政的優先順序等詳細的設定。
於遊戲開始前之設定確認畫面（P.4）選擇「編輯AI」，或是於遊戲中以「功能」-「編輯AI」變更各個勢力的AI（P.16）。選擇「決定」的話，可儲存所編輯的內容。

AI編輯畫面

◆資料輸出◆

製作好AI資料的話，可以總括的變更複數勢力的AI，或是將自己所編輯的AI設定交給其他玩家。
於AI編輯畫面的「全體」填入「名稱」及「說明」。選擇「輸出資料」的話，即生成AI資料。
※AI資料將會被生成於「我的文件」—「KOEI」—「Nobunaga13 Tc」—「EDIT」—「AI」的資料夾當中。檔案名為「（名稱）.13A」。

◆讀取資料◆

即使沒有各個勢力設定AI，只要讀取所輸出的AI資料，也可以變更AI。
於遊戲開始前之設定確認畫面（P.4）選擇「讀取AI」，或是於遊戲中以「功能」—「讀取AI」在選擇勢力之後，選取所欲讀取的AI資料。

我方勢力的AI編輯（自動遊戲）

編輯我方勢力的AI的話，可以將行動委託給電腦。例如，將「內政」「ON」的話，即使自己不執行指令，也會自動的進行內政。
變更「自訂」的項目的話，將會附加上圖示。
※僅可設定我方勢力的第一軍團。我方勢力的第二軍團及其他勢力等無法設定。

◆編輯方式◆

選擇畫面右下方的的話，即顯示AI編輯畫面（P.14）。將顯示「內政」、「軍事」、「人事」等項目。設定各個項目是否進行委任。選擇「自訂」的話，可以進行詳細設定。
委任的具體方針，可以藉由選擇「內政」、「軍事」、「人事」等項目進行設定（P.16）。

項目	自訂項目	內容
內政	整備國內	可自動鋪設街道。
	開發	可自動開發聚落。
	研發	可自動研發技術。
	振興	可自動振興文化。
	生產	可自動進行生產或買賣。
	募兵	可自動進行募兵。
	變更所屬	可自動變更聚落的所屬。
軍事	攻略	可自動的進攻其他勢力。
	防衛	當敵人攻入時，可以自動進行防衛。可以興建軍事設施。
	修復據點	當據點的耐久減低時，可以自動的進行修復。
	輸送	可自動的輸送物資。
	築城	可自動興建分城。
人事	舉用處罰	可自動舉用武將，或流放武將。
	教練	可自動進行教練。
	移動	可自動進行移動。
	賞罰	可自動賜予或剝奪家寶或官位。
外交	外交	可自動進行外交。
	朝廷	可自動與朝廷進行交涉。
	諸勢力	可自動委託諸勢力。
計略	—	可自動進行計略。

方針

於編輯AI畫面（P.14）選擇「內政」、「軍事」、「人事」、「外交」的話，可以設定各個指令的執行方針。

內政	設定如優先獲得哪一項技術，或是允許購入軍馬或鐵砲等與內政相關的方針。
軍事	設定如攻略目標之優先順序，或是部隊編制基準等與軍事相關的方針。
人事	設定如武將舉用基準，或是優先賜予家寶的武將等與人事相關的方針。
外交	設定如敵對勢力的設定，或是與朝廷交涉的頻率等與外交相關的方針。

◆內政◆

項目	設定的指針等
要優先的技術系統	設定優先研究的技術。譬如由一開始就令其生產大筒等，可以配合勢力的特性而決定。
要優先的文化系統	設定優先振興的文化。可以決定如武將成長、朝廷外交等優先方針。
開發方針	設定於街町內多開發哪些內政設施。可以決定優先獲得資金或軍糧等方針。
高等級設施的建設	設定高等級設施的開發時期。可以決定是否由一開始就投入大量資金，預先興建高等級設施等。
募兵頻率	設定募兵的頻率。可以決定是否多加儲備兵力。
生產軍馬	設定是否生產軍馬。
購買軍馬	設定是否購入軍馬。取消「允許」圈選的話，可以抑制資金的消費。
生產鐵砲	設定是否生產鐵砲。
購買鐵砲	設定是否購入鐵砲。取消「允許」圈選的話，可以抑制資金的消費。
生產兵器	設定優先生產哪些兵器。可以配合戰法而決定。

活用編輯AI

使用編輯AI的話，可以有以下的玩法。試試看各種玩法吧！

- 設定與史實性格相近的AI。
- 使用自動遊戲（P.15），靜觀我方勢力的結局。
- 與其他玩家交換AI進行交戰。
- 設定獨自的目標，比賽看哪一個AI首先達成目標。

◆軍事◆

項目	設定的指針等
攻略一目標設定	設定攻擊的勢力。可以決定要從哪裡進行統一，或是具體由哪個勢力進行攻略等。
攻略一攻略據點方針	設定要攻略哪個據點。可以決定是否優先攻略兵力較少的據點等。
攻略一輸送方針	設定是否於攻略目標附近集結比一般更多的兵力。
攻略一全體方針	設定動員兵力的規模。可以決定是否減少兵力以抑制軍糧消費等。
攻略一部隊方針	設定部隊的進軍方針。可以決定是否一邊進軍，一邊奪取聚落，或是破壞軍事設施等。
攻略一編制方針	設定部隊的編制方針。可以決定是否統一兵科等。
防衛一全體方針	設定防衛方針。可以決定使其不太出征而留存兵力於城內等。
出征武將	設定優先出征的武將。可以決定使擁有哪些戰法的武將出征等。

◆人事◆

項目	設定的指針等
優待武將	設定要優待哪個武將。優先舉用或賜予家寶或官位給符合條件的武將。
人事方針	設定人事方針。可以決定要優先武將人數或是資金收支等。
教練方針	設定教練方針。可以決定要讓武將如何成長。
麾下待遇	設定麾下武將的待遇。可以決定是否特別厚待優待武將。
俘虜待遇	設定俘虜的待遇。可以決定是否容易處決俘虜。

◆外交◆

項目	設定的指針等
友好勢力	設定希望與哪個勢力結為同盟。也可以設定與史實相近的友好關係。
敵對勢力	設定不希望結為同盟或停戰的勢力。也可以設定與史實相近的敵對關係。
外交姿態	設定進行外交的頻率。
回答	設定外交使者到來時的回答方針。可以決定是否容易承諾。
朝廷外交	設定與朝廷進行交涉的頻率。
對諸勢力的委託	設定向諸勢力進行委託的頻率。
私家眾	設定使其優先成為私家眾的諸勢力。

追加指令一覽

據點指令

追加指令的一覽。由主地圖選擇據點的話即可執行。

◆內政◆

指令名	內容
振興	振興並修得文化。依據文化種類之不同，所花費的資金也會因之而異。要振興文化，必須有複數的對應文化種類之名聲上昇設施（武家文化需要茶室，公家文化需要公家館，寺社文化需要寺，南蠻文化需要教會）。政治越高，就越可以縮短振興期間。無法同時振興複數的文化。

◆人材◆

指令名	內容
教練	教練武將提昇能力。可最多同時教練10人。武將每人花費資金1000。教官武將必須具備比接受教練的武將更高的能力。依據教官武將之指南法(P.9)的不同，能力的上昇方式也因之而異。 「狩鷹」：提昇統率。需要有武家文化「技藝」。消費成長力5。 「能樂」：提昇武勇。需要有武家文化「技藝」。消費成長力5。 「歌會」：提昇智略。需要有武家文化「演藝」。消費成長力5。 「茶會」：提昇政治。需要有武家文化「演藝」。消費成長力5。 「劍術」：提昇足輕的兵科適性。需要有武家文化「兵法」。消費成長力20。 「馬術」：提昇騎馬的兵科適性。需要有武家文化「賽馬」。消費成長力20。 「弓術」：提昇弓箭的兵科適性。需要有武家文化「五射六科」。消費成長力20。 「砲術」：提昇鐵砲的兵科適性。需要有武家文化「射法百般」。消費成長力20。 「設計術」：提昇兵器的兵科適性。需要有武家文化「射法百般」。消費成長力20。

◆朝廷◆

指令名	內容
進獻	向朝廷獻上資金的話，可以提昇貢獻度。每季節消費部份（5%、10%、15%）的資金收入以提昇貢獻度（10、15、20）。
介紹	舉用位於全國的浪人。需要有公家文化「浪士介紹」。消費貢獻度40。
招待	招待朝廷的使者。朝廷的使者來訪我方勢力的話，可以獲得官位，或是購入家寶。需要有公家文化「招待禮儀」。消費貢獻度60。
和解	請朝廷斡旋，與其他勢力停戰。需要有公家文化「和解禮法」。消費貢獻度100。
斡旋	請朝廷進行斡旋，與其他勢力組成同盟。需要有公家文化「斡旋禮式」。消費貢獻度150。
朝敵	使其他勢力成為朝敵。成為朝敵的話，會產生種種的不利（P.11）。需要有公家文化「勤王論」。消費貢獻度300。

◆情報◆

指令名	內容
文化	觀看我方勢力之文化獲得情形。

功能指令

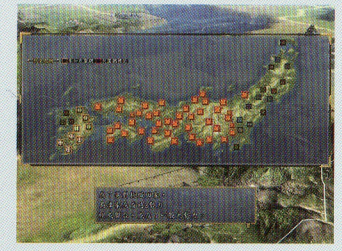
選擇畫面右下方的 ⚙ 的話即可執行。

指令名	內容
儲存	儲存遊戲中的資料。
載入	載入所儲存的遊戲資料。
遊戲中編輯	編輯遊戲資料（P.13）。
編輯AI	變更AI資料（P.14）。
讀取AI	讀取AI資料（P.14）。
環境設定	變更環境設定。
說明	顯示各種說明。
開始選單	返回開始選單。
電腦操控	任由電腦操作，靜觀其變（於群雄爭霸模式無法選擇）。以Space鍵返回一般遊戲。
結束遊戲	結束遊戲。

其他的威力加強

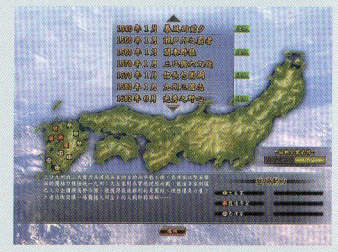
大聯合

當一個勢力強大時，有時其他勢力會合併起來，結成「大聯合」與該勢力對抗。大聯合事件發生時，複數的勢力會合併為單一的勢力。



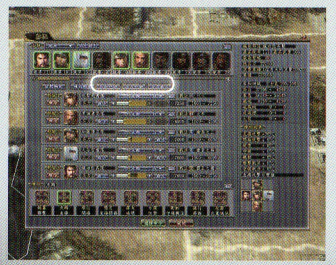
劇本、事件、武將

全國模式追加了5齣，群雄爭霸模式追加了6齣新的劇本。
還追加了如鐵砲傳來等眾多的歷史事件。
另外，還追加了如松平清康和今川氏輝等120名武將。



出征畫面的操作變更

於出征畫面追加了「兵科一併」「兵力一併」「兵力最大」的項目。



武將名的變更

可以自行變更已成人的武將或公主的姓名。

就有關售後服務洽詢之前

如果發生問題的話，請參閱「無法安裝時」「一般問題的處理方法」（戰國兵法書之P.52）。此外，請利用「KOEI SYSTEM VIEWER」對於您所使用的電腦系統環境或情報進行確認。「KOEI SYSTEM VIEWER」可由下列的網址免費下載。

http://www.gamecity.com.tw/products/ksv/ksv.htm

客戶服務

「產品無法啟動」、「才使用幾次即無法再執行遊戲」等本產品之相關疑問及查詢，請聯絡下面所記載之本公司客戶服務部門。
※請您於洽詢之前，再度詳細地確認添附的「使用許可合約書」的內容。※請使用疑難排解的售後服務用紙。

10665 台北市大安區復興南路一段323號11樓
臺灣光榮特庫摩股份有限公司
Windows版「信長之野望・天道　威力加強版」客戶服務部門收

網頁 http://www.koeitecmo.com.tw/html/support/index.html

電話 (02)2325 0156
星期一～星期五 10:00～17:30 撥號前請再度確認所撥號碼無誤。

●恕不答覆有關於遊戲攻略法或資料之問題。●本公司對於本產品的售後服務為發售日起算的一年內。●若是因為您的疏忽或使用不慎而造成光碟損傷的話，我們將以收費方式進行交換。詳細請詢問本公司的客戶服務部門。●本公司對於購買錯誤而要求更換者，一律不予受理。懇請見諒。●本公司對於複製品、出租品或是營業用品等一概不提供任何售後服務。●本說明書恕不重新發行，請妥善保管。

新產品介紹（主頁） http://www.gamecity.com.tw/

●敬請協助上網填寫問卷，提供您的寶貴意見●

為了提供您更多、更好的服務，請協助完成用戶問卷調查，以便讓我們更了解您的想法、看法，謝謝！
點選〔開始〕—〔所有程式〕—〔TecmoKoei〕—〔信長之野望・天道 威力加強版〕—〔問卷〕，即顯示下列網頁。

http://www.gamecity.com.tw/products/qs/wintendoupk.htm

本軟體使用了Fontworks株式會社的字型。
Fontworks 的公司名稱、Fontworks、以及字型的名稱為Fontworks株式會社的商標或註冊商標。
'Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation'
本文設計：島津設計事務所　音樂：山下康介　外盒插畫：長野剛